

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 21/01/2024 17:05:43
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА
ОП.20 ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность (профиль): 3D-моделирование для компьютерных игр

Квалификация выпускника: Дизайнер

Уровень базового образования обучающегося: Основное общее образование

Форма обучения: Очная

Год набора: 2021

Рабочая программа учебного предмета ОП.20 Игровые технологии разработана на основе требований федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 23.11.2020 г. №658.

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи, протокол № 9 от 22.04.2024г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи

Ю.В. Одношовина

Содержание

1. Паспорт рабочей программы учебного предмета ОП. 20 Игровые технологии.....	3
2. Структура и содержание учебного предмета	6
3. Условия реализации учебного предмета	9
4. Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета	11

1. Паспорт рабочей программы учебного предмета

ОП. 20 Игровые технологии

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебного предмета является частью основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования (программы подготовки специалиста среднего звена) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

1.2. Место учебного предмета в структуре основной профессиональной образовательной программы (программы подготовки специалистов среднего звена)

Профессиональный учебный цикл.

1.3. Требования к результатам освоения предмета:

В результате освоения предмета ОП.20 Игровые технологии обучающийся должен

уметь:

- документировать прототипы игр, описывать игровые механики и проблемные моменты игры;
- применять знание и понимание основных принципов создания игр, типов игр, методик разработки игр, принципов разработки игр в цифровой среде;
- ориентироваться в области современных направлений развития гейм-дизайна и разработки видеоигр;
- использовать в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения;
- решать проектно-художественные задачи, опираясь на знания, приобретенные в процессе изучения предмета «Игровые технологии»;
- выражать и обосновывать свои позиции по вопросам, касающимся игровых технологий;
- ориентироваться в терминах и определениях.

знать:

- ключевые приёмы прототипирования нарративных игр, арт-игр, физических игр и мета-игр;
- основные принципы создания игр, типы игр, методики разработки игр, принципы разработки игр в цифровой среде;
- термины и определения

Перечень формируемых компетенций

Общие компетенции (ОК):

ОК.1 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам

ОК.2 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности

ОК.3 Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях

ОК.4 Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде

ОК.5 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста

ОК.6 Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения

ОК.9 Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

Профессиональные компетенции (ПК):

ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов

ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ

ПК 2.3. Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием)

ПК 2.5. Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия

ПК 4.1. Планировать работу коллектива

Личностные результаты реализации программы воспитания

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности	
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	ЛР 13
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектом Российской Федерации	
Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 16
Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 17
Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 18
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные ключевыми работодателями	
Необходимость самообразования и стремящийся к профессиональному развитию по выбранной специальности.	ЛР 19
Открытость к текущим и перспективным изменениям в мире труда и профессий.	ЛР 21
Активно применять полученные знания на практике.	ЛР 22
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектами образовательного процесса	
Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	ЛР 23
Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	ЛР 24
Проявлять доброжелательность к окружающим, деликатность, чувство такта и готовность оказать услугу каждому кто в ней нуждается.	ЛР 25

1.4. Количество часов на освоение программы предмета:

максимальная учебная нагрузка обучающегося 46 часов, в том числе:
 - обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 46 часов.

2. Структура и содержание учебного предмета**2.1. Объем учебного предмета и виды учебной работы**

Вид учебной работы	Объем часов	7 семестр	8 семестр
Максимальная учебная нагрузка (всего)	46	34	12
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	46	34	12
в том числе:	-	-	-
лекционные занятия	23	17	6
практические занятия	23	17	6
Промежуточная аттестация в форме		Экзамен	Экзамен

2.2. Тематический план и содержание учебного предмета ОП.20 Игровые технологии

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические работы	Объем часов	Уровень освоения*	Осваиваемые элементы компетенций
7 семестр				
Раздел 1. Введение в гейм-дизайн				
Тема 1. Введение. Предмет и метод, задачи курса «Игровые технологии». Игровой контент	Содержание учебного материала Понятийно-терминологический аппарат. Игровой контент: понятие "игра", видовое разнообразие игр и основные элементы игры: управляющая идея, правило, тема, цель, действие, конфликт. Общие термины геймдизайна: список фич, брейншторм, прототип, баланс, механика (правила игры), динамика, системы (совокупность игровых механик), аватар (прямое представление (представитель) игрока в игре), плейтест (тестирование). Термины цифрового геймдизайна: концепт- документ, концепт-предложение, питч, дизайн-документ, баги, движок, альфа (альфа-версия), бета (бета-версия), золото (золотая версия), гейм-джем, этап (веха). Общие термины нецифровых игр: игровые части, карточная игра, настольная игра, игры на основе узора и плиток (tile-game), игра с игральными костями.	2	1	ОК 1-6, 9 ПК-1.2, 1.3, 2.3, 2.5, 4.1 ЛР 13, 16-19, 21-25.
Тема 2. Типы игрового дизайна	Содержание учебного материала Типы игрового дизайна: дизайн мира (создание общей истории, сеттинга и темы игры), системный дизайн (создание правил и сопутствующих расчетов для игры), контент - дизайн (создание персонажей, предметов, загадок и миссий), игровые тексты (написание внутриигровых диалогов, текстов и историй), дизайн уровней (создание уровней игры, включающей ландшафт карты и расположение на этой карте объектов), дизайн игровых интерфейсов (UI) (два элемента: как игрок взаимодействует с игрой и как игрок получает информацию и реакцию на свои действия от игры). «Ядро» (базовая динамика) игры. Базовая механика игры. Базовые постулаты игры. Базовые динамики: захват территории, предсказание, пространственное мышление, выживание, разрушение, созидание, погоня или бегство, торговля, гонка до победного.	2	2	ОК 1-6, 9 ПК-1.2, 1.3, 2.3, 2.5, 4.1 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	Практические занятия обучающихся: составить сводную таблицу классифицирующую основные жанры компьютерных игр, целевую аудиторию, сеттинг игры, типологию стратегий игры и т.д.	2		
Тема 3. Подходы к геймдизайну.	Содержание учебного материала Подходы к геймдизайну: "синее небо", медленное кипение, механика, МДЭ («механика - динамика -эстетика»), интеллектуальная собственность (ИС), история, исследование. Итеративный дизайн: быстрый прототип, плейтест, ревизия, повторение. Ограничения в геймдизайне: бюджет, временные рамки, платформа для игры. Издание (публикация) игры. Нецифровые ограничения: цена производства одного экземпляра, физические размеры, издатель, нужное время. Преодоление дизайнерского блока.	2	2	ОК 1-6, 9 ПК-1.2, 1.3, 2.3, 2.5, 4.1 ЛР 13, 16-19, 21-25.

Раздел 2. Проектирование игры и прототипирование на бумаге

Тема 4. Основные элементы игр.	Содержание учебного материала	2	3	ОК 1-6, 9 ПК-1.2, 1.3, 2.3, 2.5, 4.1 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	Механика: правила взаимодействия игрока с игрой. Эстетика: описывает, как игра воспринимается пятью органами чувств. Технология: элемент охватывает все технологии, заставляющие игру работать. Многоуровневая тетрада. Уровни, представляющие переход собственности из рук разработчиков в руки игроков. Фиксированный уровень (находится в полной власти разработчика). Динамический уровень (определяет этап, на котором фактически протекает игровой процесс, и дизайнеры передают игрокам право предпринимать какие-то действия и принимать решения в рамках, предусмотренных дизайнером). Культурный уровень (игра выходит из под власти разработчиков).			
Тема 5. Определение и разработка жанра игры.	Содержание учебного материала	2		ОК 1-6, 9 ПК-1.2, 1.3, 2.3, 2.5, 4.1 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	Жанры и поджанры игры: экшен, платформер, стелс, файтинг, шутер, приключение, строительство/управление, симулятор жизни, головоломка, стратегия и т.д. Сеттинг – это принадлежность игры к какой-то сюжетной теме или к определенному виртуальному миру. Создание игры в популярном сеттинге. Сочетания стандартных тем и уникальных сеттингов			
	Практические занятия обучающихся:	6		
	составить техническое задание на разработку компьютерной игры, определить стратегию игры, жанр игры, основные элементы игры, сеттинг игры. Выполнить эскизный проект основных элементов игры. Формат А2, компьютерная графика.			
Тема 6. Разработка сценария игры.	Содержание учебного материала	2		ОК 1-6, 9 ПК-1.2, 1.3, 2.3, 2.5, 4.1 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	Последовательность работы над сценарием игры. Формирование концепции игры. Описание персонажей игры. Разработка сюжета включает в себя: реализацию диалогов, видеовставки, заскриптованные сцены, случайные события в игре и даже изменение повествования в зависимости от действий игрока, если это предусмотрено игрой. Создание звуковых эффектов локации (или уровни), разработка отдельных уровней, по ходу сюжета игры.			
	Практические занятия обучающихся:	4		
	Написать сценарий компьютерной игры			
Тема 7. Прототипирование на бумаге.	Содержание учебного материала	2	3	ОК 1-6, 9 ПК-1.2, 1.3, 2.3, 2.5, 4.1 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	Цели проектирования для дизайнера. Цели проектирования для игрока. Преимущества прототипирования на бумаге. Прототипирование интерфейсов на бумаге. Пример бумажного прототипа. Лучшие примеры использования прототипирования на бумаге. Неудачные примеры использования прототипирования на бумаге. Методы тестирования игр: неформальное индивидуальное тестирование, официальное групповое тестирование, официальное индивидуальное тестирование, онлайн - тестирование, фокус -тестирование, тестирование качества, автоматизированное тестирование.			

	Практические занятия обучающихся:	2		
	Создать прототипирование игры на бумаге по заданной тематике			
Тема 8. Руководство игроком.	Содержание учебного материала	3	3	ОК 1-6, 9 ПК-1.2, 1.3, 2.3, 2.5, 4.1 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	Методы прямого руководства: инструкции, призыв к действию, карта или система навигации, всплывающие подсказки. Методы косвенного руководства: ограничения, цели, физический интерфейс, визуальный дизайн, звуковое оформление, персонаж, неигровые персонажи, моделирование поведения, использование эмоциональных привязанностей. Обучение игрока новым навыкам и понятиям.			
	Практические занятия обучающихся:	3		
	На основе прототипирования игры на бумаге выполнить руководство игроком для данной игры.			
8 семестр				
Раздел 3. Разработка видеоигр в интегрированной среде				
Тема 9. Художественно-графическое оформление игровой среды	Содержание учебного материала	2	3	ОК 1-6, 9 ПК-1.2, 1.3, 2.3, 2.5, 4.1 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	Основные сведения о графических ресурсах. Создание персонажей. Создание геометрической модели сцены. Наложение текстур. Создание неба с помощью текстур. Собственные трехмерные модели. Системы частиц. Редактирование параметров эффекта			
	Практические занятия обучающихся:	2		
	выбрать стилистику и художественно-графическое оформление игровой среды, разработать игру на основе выбранной стилистики			
Тема 10. Основные программы для разработки цифровых игр. Введение в среду разработки Unity	Содержание учебного материала	2	3	ОК 1-6, 9 ПК-1.2, 1.3, 2.3, 2.5, 4.1 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	Основные программы для разработки цифровых игр (Unity 3D, 3D Rad). Достоинства Unity. Правила работы с Unity. Создание 3 D -ролика в Unity. Знакомство с трехмерным координатным пространством. Размещение в сцене игрока. Создание сценария перемещения объектов. Добавление в игру врагов и снарядов. Стрельба путем бросания лучей. Создание активных целей. Базовый искусственный интеллект для перемещения по сцене. Увеличение количества врагов. Стрельба путем создания экземпляров.			
	Практические занятия обучающихся:	2		
	познакомиться с программным обеспечением для разработки цифровых игр, разработать фрагмент игры на основе эскизного проекта			
Тема 11. Игра от третьего лица	Содержание учебного материала	2	3	ОК 1-6, 9 ПК-1.2, 1.3, 2.3, 2.5, 4.1 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	Игра от третьего лица: перемещение и анимация игрока. Корректировка положения камеры. Элементы управления движением, связанные с камерой. Выполнение прыжков. Анимация персонажа. Создание анимационных клипов для импортированной модели. Создание контроллера для анимационных клипов. Код, управляющий			

	контроллероманиматором. Добавление в игру интерактивных устройств и элементов. Создание дверей и других устройств. Взаимодействие с объектами путем столкновений. Управление инвентаризационными данными и состоянием игры. Интерфейс для использования и подготовки элементов.			
	Практические занятия обучающихся:	2		
	разработать игру от третьего лица на основе выбранной стилистики			
	Всего	46		

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1 уровень - ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);

2 уровень - репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, по инструкции или под руководством);

3 уровень - продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

3. Условия реализации учебного предмета

3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация учебного предмета ОП.20 Игровые технологии требует наличия лаборатории компьютерного дизайна.

Помещение кабинета удовлетворяет требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПин 2.4.2 № 178-02).

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий для практических занятий, лабораторий, мастерских	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Лаборатория компьютерного дизайна	<p>Лаборатория компьютерного дизайна 332 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) <i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i> Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет». <i>Программное обеспечение:</i> С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader Eset NOD32 Windows 10 Adobe Illustrator Adobe InDesign Adobe Photoshop ARCHICAD 24 Blender DragonBonesPro Krita PureRef ZBrush 2021 FL Microsoft Office 2016 На первых 4 + преподавательский САПР Грация САПР Assyst</p>
2.	Библиотека Читальный зал № 122	<p>Библиотека. Читальный зал с выходом в Интернет № 122 Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер</p>

		<p>Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталожный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный Условия для лиц с ОВЗ: Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Световые маяки на дверях библиотеки Тактильные указатели направления движения Тактильные указатели выхода из помещения Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> <p><i>Программное обеспечение</i> 1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader ESET Endpoint Antivirus Microsoft™ Office® Google Chrome «Гарант аэро» КонсультантПлюс</p>
--	--	---

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения учебного предмета

Печатные издания

1. Горелик, А.Г. Самоучитель 3ds Max 2018 [Текст] / А.Г.Горелик. - СПб.: БХВ-Петербург, 2019. - 528с.: ил.
2. Корсаро, С. Мультипликация и Flash [Текст] / С.Корсаро. - СПб. : Символ-Плюс, 2019. - 240с.: ил.
3. Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна : 125 способов улучшить юзабилити продукта, повлиять на его восприятие потребителем, выбрать верное дизайнерское решение и повысить эффективность / У.Лидвелл, К.Холден, Дж.Батлер; пер. с англ. А.Мороза. - Москва: Колибри; Азбука-Аттикус, 2019. - 272с.: ил.
4. Шелл, Дж. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все: / Джесси Шелл; пер. с англ. - М : Альпина Паблишер, 2021. - 640 с.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Казанский, А.А. Объектно-ориентированный анализ и программирование на Visual Basic 2013: учебник для СПО/ А.А. Казанский. — Москва: Юрайт, 2023. — 290 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/513399> (дата обращения: 16.04.2024).
2. Полуэктова, Н.Р. Разработка веб-приложений: учебное пособие для СПО/ Н. Р. Полуэктова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2024. — 204 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный// Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/545237> (дата обращения: 16.04.2024).
3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для СПО/ А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под ред.А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2024. — 215 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный// Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/530298> (дата обращения: 16.04.2024).
4. Шиловская, Н.А. Теория игр : учебник и практикум / Н.А. Шиловская. — Москва: Юрайт, 2024. — 318 с. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/537322> (дата обращения: 16.04.2024).

Дополнительные источники (при необходимости)

1. Куркова, Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие / Н.С.Куркова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2024. — 234 с. — Текст: электронный// Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/545182> (дата обращения: 16.04.2024).
2. Мураховский, В.И. Компьютерная графика: популярная энциклопедия [Текст] / В.И.Мураховский. - М.: АСТ-ПРЕСС СКД, 2019. - 640с.: ил.
3. Тузовский, А.Ф. Проектирование и разработка web-приложений: учебное пособие для СПО / А.Ф. Тузовский. — Москва: Юрайт, 2023. — 219 с. — Текст: электронный// Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/531669> (дата обращения: 16.04.2024).

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения учебного предмета

Для выполнения заданий, предусмотренных рабочей программой используются рекомендованные Интернет-сайты, ЭБС.

Электронные образовательные ресурсы

1. eLIBRARY.RU: Научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://elibrary.ru>
2. Образовательный портал «Элитарум 2.0» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.elitarium.ru>
3. ЭБС ЮРАЙТ - Режим доступа: <https://urait.ru/>
4. ЭБС «ZNANIUM.COM» - Режим доступа: <http://znanium.com>
5. Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам»: <http://window.edu.ru/>;

4. Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета

Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и выполнения обучающимися индивидуальных заданий, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
уметь: - документировать прототипы игр, описывать	<i>Текущий контроль:</i> Оценка по практическим и самостоятельным

<p>игровые механики и проблемные моменты игры;</p> <ul style="list-style-type: none"> - применять знание и понимание основных принципов создания игр, типов игр, методик разработки игр, принципов разработки игр в цифровой среде; - ориентироваться в области современных направлений развития гейм-дизайна и разработки видеоигр; - использовать в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения; - решать проектно-художественные задачи, опираясь на знания, приобретенные в процессе изучения предмета «Игровые технологии»; - выражать и обосновывать свои позиции по вопросам, касающимся игровых технологий; - ориентироваться в терминах и определениях 	<p>видам работ – защита презентаций, заслушивание докладов по результатам исследований, проверка творческих работ</p> <p><i>Промежуточный контроль:</i> Экзамен</p>
<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ключевые приёмы прототипирования нарративных игр, арт-игр, физических игр и мета-игр; - основные принципы создания игр, типы игр, методики разработки игр, принципы разработки игр в цифровой среде; - термины и определения 	<p><i>Текущий контроль:</i> Оценка по практическим и самостоятельным видам работ – защита презентаций, заслушивание докладов по результатам исследования, проверка творческих работ</p> <p><i>Промежуточный контроль:</i> Экзамен</p>